

ZELDA TRI FORCE HEROES – LÖSUNGSWEG

WWW.ZELDAEUROPE.DE

AUTOR: EVELYN JADE
LETZTES UPDATE: 29.10.2016

2. GEBIET: QUELLEN

2.1. Seeburg

Materialien: 2x Flusstang, 1x Zora-Schuppe

Items: Wasserstab

Empfohlenes Kostüm: Wassermagier-Robe

Abschnitt 1

Ihr beginnt unten rechts der Karte gemeinsam: Bildet ein Totem und werft einen Helden auf den Vorsprung hinauf, sodass er sich den Wasserstab holen kann: Mit diesem Gegenstand kann er Fontänen erzeugen, die ihn auf eine höhere Ebene befördern kann. Dadurch können Vorsprünge leichter von Einzelhelden (und größere auch durch das entsprechende Totem) erreicht werden, für die ihr bisher nur das Totem nutzen konntet. Fahrt so fort und schnappt euch weiter oben die beiden anderen Gegenstände (jeweils ein Wasserstab). Erklimmt nach und nach die weiteren Vorsprünge, wehrt euch gegen paar Brutzelkraken, bis ihr die Aussichtstürme der Moblins erreicht. Verjagt diese geschickt und stellt euch jeweils auf die drei Schalter, die sich auf den Podesten befinden – mithilfe des Wasserstabs könnt ihr, ohne ein Totem zu bilden, diese problemlos erreichen. Dadurch wird das Brückenfragment zu euch geschoben, dass euch Drei zur Triforce-Plattform führt.

Abschnitt 2

Der Zugang zur Seeburg vor euch ist versperrt – um ihn zu öffnen, müsst ihr die beiden Schalter links und rechts betätigen. Beginnt rechts, springt runter zu der unteren Ebene ans Ufer; dann nutzt den Wasserstrahl, um zum Schalter darüber zu gelangen. Einer von euch muss seinen Kameraden hinauf werfen, damit der Schalter umgelegt wird. Auf der linken Seite bewacht ein Moblin den Schalter. Geht per Wasserstab über Wasser und erledigt diesen, dann bildet ein 3er-Totem, um den Zweiten Schalter zu aktivieren. Das Tor öffnet sich nun, dessen Zugang ihr auch mithilfe des Wasserstabs erreicht. Dahinter versperren Feuerketten euren weiteren Weg. Mit dem Wasserstab könnt ihr diese unterbrechen und euch so einen Weg hindurch bahnen. Ziel ist es, euch jeweils auf die drei Schalter zu stellen (und ggf. mit Fontänen die Flammen fernzuhalten), damit sich das obere Tor öffnet. Ein letzter Hindernis-Parcours erwartet euch, indem ihr zwei rotierenden Flammenketten ausweichen müsst. Tipp: Wählt den Weg in der Mitte und orientiert euch wahlweise an eine der Feuerketten - zaubert eine Fontäne, sobald diese Feuerkette über euch am Bildschirm erscheint und in Richtung Mitte hinweg ziehen möchte; steigt erst, nachdem diese durch eure Fontäne geglitten ist, auf die Fontäne hinauf, um schnell hinter der Kette (mit weiteren Fontänen) den Weg zu passieren – somit holt euch die andere Feuerkette nicht so schnell ein. Mit etwas Geduld seid ihr am Ziel und ihr könnt diesen Abschnitt verlassen.

Abschnitt 3

Ihr startet gemeinsam und müsst euch oben via Fontänen den Weg erschaffen, um die einzelnen Stege (bewacht von Moblins) zu erreichen. Die Tektikes könnt ihr mittels einer Fontäne paralisieren, ehe ihr sie erledigt. Ihr erreicht einen Steg mit drei Donnerblumen: Als Einzelhelden

könnt ihr jeweils links und rechts euch eine Bombe schnappen und sie auf das Podest mit dem Schalter werfen (nähert ihr euch diesem, schließen sich die Klappen). Sind beide aktiviert, öffnet sich oben das Tor, das jedoch von brüchigen Felsen versperrt ist. Vertreibt zunächst oben die Raben, ehe ihr von der Mitte einen Weg aus Fontänen nach oben bildet (zwei-drei genügen), sodass einer der Helden in der Zeit schnell eine Bombe pflückt und sie über die gebildeten Fontänen herüberträgt und auf die andere Seite (zum brüchigen Hindernis) wirft. Wiederholt das Spiel ein Zweites Mal, sodass der Durchgang frei ist. Dahinter wartet die Triforce-Plattform auf euch.

Abschnitt 4

Ein Kampf erwartet euch! Geht gemeinsam hinauf und stellt euch auf den großen Schalter, damit eure Gegner erscheinen – aufpassen, der hölzerne Steg bricht hinter euch weg, also nicht zurückgehen! Ihr dürft diesmal nicht in die reißenden Ströme fallen, sonst verliert ihr sofort ein Herz und eure Helden erscheinen am letzten Punkt, wo sie hinunter gefallen sind. Zu Beginn des Kampfes erscheinen Vier Moblins und ein blauer Flugpilz, der Bomben nach euch wirft. Nutzt entweder die Bomben, um die 4 Moblins auf den Einzelpodesten zu erledigen oder erreicht diese mittels des Wasserstabs. Mit der Zeit erscheint noch ein zweiter Flugpilz, der nur in Höhe eines 2er-Totems getroffen werden kann. Neue Wege links und rechts werden frei, die zu jeweils einen weiteren Moblin führen. Sind alle Gegner besiegt, erscheint die Triforce-Plattform und das Level ist geschafft!

2.2. Ewiger Abgrund

Materialien: 2x Flusstang, 1x Textilia-Faden

Items: Wasserstab, Bogen

Empfohlenes Kostüm: Wassermagier-Robe

Abschnitt 1

Ihr beginnt wieder gemeinsam, also lauft hinab und springt sogleich ins Nass. In diesem Teil gibt es Strömungen unterschiedlicher Stärke, wie ihr schnell bemerken werdet sowie Wasserminen, die explodieren, wenn ihr sie berührt. Schwimmt hinauf, am Schalter vorbei und nach links (Achtung, reißende Strömungen), um auf die Insel mit den Gegenständen zu gelangen. Hat jeder einen Gegenstand, kann der Bogenschütze unter euch erst die Minen um die Insel herum wegschießen. Hebt ihn anschließend als 2er-Totem hoch, sodass er unten links einen Schalter sowie auf der rechten Seite der Insel weiter rechts einen Schalter aktivieren kann. Beide Schalter bewirken, dass die hölzerne Barriere vor weiteren Schaltern verschwinden. Beginnt mit dem rechten oberen Teil des Abschnitts: Die Helden mit den Wasserstäben können einen Weg über das Wasser schaffen, sodass sie den felsigen Vorsprung erreichen. Dort bildet ein 2er-Totem mit dem Bogenschützen an der Spitze, sodass ihr den Schalter oben aktiviert. Rechts fahren zwei Pfeiler ein. Wandert nun auf die linke obere Seite des Abschnitts – hier könnt ihr die felsigen Miniinseln als Zwischenplattform nutzen, um nicht von den reißenden Strömungen erfasst zu werden. Achtet hier auf den Oktorok, der Kugeln verschießt – ähnlich wie die Tektikes kann er mittels einer Fontäne paralysiert werden, um ihn zu schlagen. Bildet eine Fontäne und schießt erst die rechten Minen weg, ehe einer der Helden den oberen Pfad zum Schalter schwimmt und diesen aktiviert. Jetzt verschwinden auch die anderen Pfeiler und der Zugang zur Triforce-Plattform wird frei. [Links unten im Abschnitt könnt ihr noch eine Truhe mit einem blauen Rubin (20) einsacken.]

Abschnitt 2

Dieser Teil macht dem Level seinen Namen: Unter euch befindet sich das Ende eines Wasserfalls. Erklimmt die Vorsprünge rechts, sodass ihr schließlich oben euch weiter links hinabfallen lasst – es beginnt ein Kampf. Mehrere Oktorok als auch ein blauer Flugpilz erscheinen zuerst. Nutzt entweder Fontänen, um eure Gegner zu paralysieren oder den Bogen aus der Distanz. In der zweiten Gegnerwelle erscheinen zusätzlich goldene Brutzelkraken. Die Schwierigkeit liegt darin, nicht ins Wasser bzw. in die Strömungen zu geraten, um in die Abgründe nach unten gezerrt zu werden. Sind alle

Gegner besiegt, aktiviert sich die Triforce-Plattform über euch, die ihr, wie bekannt, mit Fontänen erreichen könnt.

Abschnitt 3

Weiter geht es in luftige Höhen: Schnappt euch zunächst die Rubinqualle, ehe ihr den Vorsprung links erklimmt. Oben findet ihr ein Rad: Es kann mithilfe der Wasserfontänen links und rechts angetrieben werden, um weiter unten die Plattform über den Abgrund zu bewegen. Der Bogenschütze sowie einer der Wasserstabträger stellen sich auf die Plattform, während der Letzte das Rad in Bewegung bringt. Gleich zu Beginn muss der Bogenschütze den Schalter oben abschießen, um ein weiteres Rad freizulegen. Am Ende der Bahn befindet sich unten ein weiterer Schalter, der ebenfalls abgeschlossen werden muss. Mithilfe der Fontäne kann der Mitstreiter auf der Plattform beide Helden hinauf bringen. Der verbleibende Mitstreiter am Rad kann nun die Plattform zurückholen und so selbst zu den anderen aufschließen. Bildet Fontänen, um den Wasserfall weiter hinauf zu steigen (achtet auf den Oktorok) und geht nach rechts, bis ihr nach einem weiteren Vorsprung ein großes Transportrad entdeckt. Bildet mit dem Bogenschützen ein 2er-Totem und steigt auf die Plattform, während der Verbliebene am kleinen Rad mittels Fontäne dieses wieder antreibt – es sind mehrere nötig, um die Mitstreiter ans Ziel zu bringen. Die anderen müssen sich gegen einen Raben unterwegs wappnen, ehe sie die andere Seite erreichen. Dort können sie neben einen weiteren kleinen Antriebsrad rechts einen Schalter aktivieren, der den weißen Block unter ihnen mobil macht – er fungiert euch jetzt als Aufzug. So könnt ihr auch die Truhe mit einem roten Rubin (20) einsammeln und der verbliebene Held auf der anderen Seite kann rechts hinab springen und diesen nutzen. Geht nun weiter nach oben und erklimmt die letzten Vorsprünge, um zur Triforce-Plattform zu gelangen.

Abschnitt 4

Sobald ihr ins Wasserbecken läuft, erscheint euch ein von den Wäldern altbekannter Gegner. Die Brutzelkrake hat es auch in die Quellen geschafft und ihr begegnet nun der weiblichen Artgenossin. Dieser müssen wieder Vier Pfeile ins rote Zentrum geschossen werden, damit sie sich weiter aufrafft. Anders als im Wald wird sie dabei erst einmal untertauchen – eine Fontäne schafft hier Abhilfe. Geht euer Gegner dazu über, eine elektrische Attacke aufzuladen, dann geht schnell aus dem Wasser, sonst holt ihr euch einen Stromschlag. Wiederholt das Spiel als 2er- bzw. 3er-Totem. Neu ist eine vierte Stufe, in der selbst euer Totem nichts bringt. Dazu geht nach links und erklimmt via Fontäne das hölzerne Podest. Bildet mit dem Bogenschützen ein 2er-Totem, sodass ihr aus dieser Höhe aus eurem Gegner mit Pfeilen den Gar ausmachen könnt. Geschafft!

2.3. Bleiche Bucht

Materialien: 2x Zora-Schuppe, 1x Wasserkrone

Items: Greifhaken

Empfohlenes Kostüm: Legendäres Gewand, Kokiri-Gewand oder Wassermagier-Robe

Abschnitt 1

Ihr startet an verschiedenen Plätzen und erhaltet einen neuen Gegenstand: Den Greifhaken. Mit ihm lassen sich nicht nur Gegner oder Objekte abschießen oder ergreifen; ihr könnt genauso gut Mitspieler greifen und euch an diese ziehen. Das funktioniert übrigens auch mit Herzen und Rubinen. Los geht's: Zieht euch an den Pflock heran, zerstört rechts die Krüge und zieht euch an die nächsten Pfeiler heran. Geht nach oben und bildet ein 3er-Totem, werft die oberen beiden Helden hinauf (achtet auf die Fledermaus, die ihr auch greifen könnt, um sie zu paralisieren), geht weiter rechts auf der anderen Seite herunter. Der verbliebene Held kann sich nun zu den anderen Helden ziehen. Geht weiter – den Abgrund könnt ihr geschickt als Totem überwinden, sodass wiederum der Letzte sich zu euch hinaufziehen kann, erledigt die Fledermäuse auf dem Weg. Bildet ein 3er-Totem, sodass sich der oberste Held sich auf die andere Seite an den Pflock ziehen kann; springt dieser vom Podest hinab, können die verbleibenden Helden sich an ihn herüberziehen. Weiter rechts

liegt die Triforce-Plattform (unten könnt ihr noch einen blauen Rubin einsammeln).

Abschnitt 2

Ein Kampf erwartet euch – wie ihr schnell bemerken werdet, senkt sich der Wasserpegel in dieser Kammer auf und ab. Sucht daher rechts oder links auf einer der erhöhten Plattform Zuflucht, um zunächst den Tektite und den Wasserläufer auszuschalten. Während der Tektite (wenn in eurer Nähe) selbst zu euch kommt, könnt ihr den Greifhaken nutzen, um eure Gegner zu euch zu ziehen. Das wird euch insbesondere die Arbeit mit den weiteren Wasserläufern erleichtern, die zunächst paralysiert sind, wenn sie zu euch gezogen sind. Sind auch sie besiegt, steigt das Wasser endgültig und die Plattform weiter oben wird aktiv. Oben links könnt ihr noch Rubine einsammeln, ehe es weiter geht.

Abschnitt 3

Ihr startet gemeinsam unten – weiter links findet ihr ein Floss. Zieht euch am Pfeiler hinauf, dann am nächsten Pfeiler nach rechts. Nun stockt ihr – es stehen keine weiteren Pfeiler hier. Einer eurer Mitstreiter stellt sich auf die weiße Miniplattform über dem Floss. So kann der letzte Mitstreiter auf dem Floss sich erst zum Helden über ihn ziehen, dann nach rechts zu den nächsten Pfeilern. Dort bildet ihr ein 3er-Totem und werft den obersten Helden an der Mauer hinauf zum Schalter. Wasser wird eingelassen und das gesamte Becken überflutet. Nun könnt ihr unten links und rechts an der Wand die Rubine einsammeln, ehe ihr hinauf schwimmt. Schnappt euch die Rubinqualle und sammelt weiter links (als 2er-Totem) den roten Rubin auf, ehe ihr den Abschnitt verlasst.

Abschnitt 4

Die Musik verkündet euch, dass euch wieder ein Kampf erwartet: Auf dem großen Feld vor euch findet ihr in allen vier Himmelsrichtungen verteilt jeweils einen Panzerrobe. Diese verkriechen sich in stacheligen Muscheln, um sich so gegen euch zur Wehr zu setzen – doch ein Griff mit dem Greifhaken holt diese schnell heraus. Sie kriechen rasch zurück, also schnell hinterher schlagen. Sind sie besiegt, ist der Kampf auch schon vorbei. Rechts auf die hohe Plattformen mit den Rubinen gelangt ihr, wenn ihr ein 3er-Totem bildet und den obersten Helden einzeln hinaufwerft. Verlasst diesen Abschnitt sodann über die Triforce-Plattform.

2.4. Wassertempel

Materialien: 2x Feenstaub, 1x Spektralkoralle

Items: Greifhaken, Wasserstab

Empfohlenes Kostüm: Zora-Kostüm, Wassermagier-Robe

Dieses Level enthält viele Schwimmpassagen!

Abschnitt 1

Ihr startet gemeinsam: Geht voraus - Zwei Helden können sich jeweils vor dem Wasserbecken links und rechts die Treppe hoch den Greifhaken holen. Der verbliebene Held springt hingegen ins Wasser und schwimmt nach oben links, wo er unterhalb des Gitters auf seinen Mitstreiter wartet – denn beide Helden mit Greifhaken können sich mittels Greifhaken an das Gitter vor ihnen ziehen. Während der Mitstreiter auf der rechten Seite bequem auf dem Podest darunter landet und sich oben weiter links auf den kleinen Vorsprung stellen kann, müssen die anderen beiden Helden ein 2er-Totem bilden. Hier wirft man den Helden mit dem Greifhaken hinauf, sodass er sich auf das andere Podest stellen kann. Nun müssen beide Helden via Greifhaken jeweils den Schalter (in einem kurzen Zeitfenster) aktivieren – eine Plattform wird aus dem Wasser erscheinen. Springt dort hinauf und zieht per Greifhaken am Pfeiler des Ventils. Der Wasserstand ändert sich und wird erhöht. Jetzt kann auch der verbleibende Spieler sich unten den Wasserstab holen. Bildet wieder ein 3er-Totem und lasst den Wasserstab-Träger einen Weg nach oben über das Wasser zaubern, sodass ihr die Triforce-Plattform erreicht.

Abschnitt 2

Im folgenden Abschnitt werdet ihr zum Kampf herausgefordert: Lauft in die Mitte und springt gemeinsam auf den großen Schalter, um eure Herausforderung zu beginnen. Der Wasserspiegel erhebt sich, sodass ihr im Wasser beginnt. Eilt schnell nach rechts oben auf die kleine Insel (Achtung, auf beiden Seiten dieser „Inseln“ wartet jeweils ein hungriger Knochenfisch auf euch, den ihr mit schnellen Schwertschlägen besiegen könnt) und bildet ein 3er-Totem mit einem Greifhaken-Träger an der Spitze. Dieser zieht oben an dem Ventil, dass sich zu Beginn gedreht hat. Der Wasserpegel sinkt und eure Gegner sind auf dem Trockenen leicht zu bezwingen. Ist der Kampf vorüber, geht es weiter oben links: Schwimmt durch das Gitter und zaubert eine Fontäne, um gemeinsam auf die Plattform zu gelangen. Bildet auch hier eine Fontäne, dann darauf ein 3er-Totem und zieht oben am Ventil. Der Wasserspiegel steigt und ihr könnt rechts die Triforce-Plattform erreichen. Schnappt euch die Rubinqualle und geht dann weiter.

Abschnitt 3

Während der Wasserstab-Träger sich um den Oktorok rechts kümmert, können die beiden anderen Helden sich an das Gitter weiter oben heften. Über die Drehtür gelangen sie automatisch auf die andere Seite. Stellt euch beide jeweils rechts auf die beiden Schalter, damit das Tor sich hebt und eurer verbleibender Mitstreiter euch nachfolgen kann. Weiter oben findet ihr ein verschlossenes Tor (und im Wasser paar Oktoroks). Geht weiter links auf die Insel (sie ist erhöht, ihr könnt sie mit Fontänen zu Dritt erreichen). Oben zieht ihr am Ventil, um den Wasserstand zu erhöhen. Schräg links vom Ventil befindet sich eine Gitterklappe. Der Held mit dem Wasserstab bildet jeweils mit einem Mitstreiter ein 2er-Totem, damit diese schräg links diese Drehtür erreichen und auf die andere Seite des Gitters gelangen. Dort können sie zunächst oben ans Ufer gehen und aus einer kleinen Truhe einen roten Rubin (20) ziehen. Springt rechts auf das Floss, zieht euch auf die andere Seite, bildet ein Totem und werft euren oberen Mitstreiter hinauf. In der kleinen Truhe befindet sich der kleine Schlüssel; diesen müsst ihr nur noch sicher zum Schloss transportieren, ohne dass dieser ins Wasser fällt. Geht dazu zunächst daneben auf den Schalter, damit sich darunter das Gitter öffnet. Der verbleibende Held auf dem Floss kann sich jetzt via Greifhaken unten ans Gitter und dann nach rechts ziehen, sodass der Held mit dem Schlüssel aufsteigen kann. Dieser verbleibt dort, während der Andere Greifhakenträger nun zu seinem Mitstreiter zurückkehrt, der unten vor dem Ventil gewartet hat. Mit diesem bildet er wieder ein 2er-Totem und zieht erneut an den Ventil. Der Wasserpegel senkt sich, damit die Reise mit dem Floss fortgesetzt werden kann. Jetzt kehrt zurück zum Floss und zieht dieses dort an den Pfeilern entlang (unten, rechts), sodass der Schlüsselträger zum Schloss gelangt. Dahinter wartet die Triforce-Plattform auf euch.

Abschnitt 4

Tretet näher ans Becken und ihr ahnt es: Ihr begegnet Argus, dem Wächter des Wassertempels (Zeldafans werden diesen Gegner aus A Link to the Past bzw. A Link between Worlds wieder erkennen). Die Taktik teilt sich in drei Phasen auf: Ihr müsst zuerst die roten Schleimaugen des Monsters aus dem Wasser fischen (via Greifhaken) und sofort mit Schwertstreichen (2 Treffern) erledigen. Andernfalls taucht das Auge eine Weile unter und kehrt nach kurzer Zeit zu Argus zurück. Sind alle Augen besiegt, sinkt der Wasserstand und Argus erscheint. Auch dieser umgibt sich mit weiteren Augen, die euch angreifen, wenn sie euch sehen. In dem Falle verlassen sie ihre Schutzhülle und ihr könnt sie mittels Greifhaken an euch ziehen und mit dem Schwert draufhauen. Sind wieder alle Augen besiegt, wird Argus zu euch aufschauen. Er wirbelt nun umher und schleudert mit der Zeit zirkulierend Blitze umher (für die dazugehörige Aufladung bleibt er stehen und pumpt sich auf). In diesem Fall ist es einfach: Bildet ein 3er-Totem und bleibt möglichst mittig und wartet entweder, bis Argus a) oben vorbei kreist und schießt ihm mittels Greifhaken ins Auge oder b) wenn er sich auflädt, bleibt er stehen – schießt ihm so ins Auge. Er wird umfallen, sodass ihr das 3er-Totem auflöst und mit dem Schwert euch auf ihn stürzt. Wiederholt ggf. die Taktik, bis er besiegt ist. Nachdem ihr paar Rubine einsammeln konntet, geht hinauf und verlasst den Tempel über die Triforce-Plattform.